BATMAN™
A LEGEND HAS RETURNED.

BRUCE WAYNE™, The multi-millionaire head of the Wayne Foundation is an unassuming, quiet type of guy. However, when night falls and evil stalks the streets, he sheds his daytime persona and becomes the masked vigilante of *GOTHAM CITY*™ - *BATMAN*!
Crusading against crime from the rooftops of the sickened city, his objective becomes the elimination of Gus Grissom's criminal empire; in particular, the conquest of *JACK NAPIER*™, the psychotic second-in-command.
Napier was the most cunning and sadistic force in Gotham anyway, but when a accident befell him, twisting him both physically and mentally, he became the ultimate criminal - *THE JOKER*!™
You control the *CAPED CRUSADER*™ in five different scenarios as he is pitted against his malevolent nemesis in the life or death struggles that ensue.
THE ULTIMATE MOVIE INSPIRES THE ULTIMATE GAME...PLAY BATMAN.

COMMODORE
LOADING

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP keys simultaneously. Follow the screen instruction - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instructions.

DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive insert the program into the drive with the label facing upwards type LOAD "*",8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.
The game is multiload. When you die or finish the game please rewind tape to the beginning of Side B.
Follow on Screen Instructions.

CONTROLS

THE GAME IS CONTROLLED BY JOYSTICK ONLY
KEYBOARD
F1 = MUSIC ON
F3 = SOUND EFFECTS ONLY
F5 = PAUSE ON
F7 = PAUSE OFF
RUN/STOP = ABORT GAME

SPECTRUM
LOADING

1. Place the cassette in your recorder ensuring that it is fully rewound.
2. Ensure that the MIC socket is disconnected and that the volume and tone controls are set to the appropriate levels.
3. If the computer is a Spectrum 48K or Spectrum+ Type LOAD""(ENTER). (Note there is no space between the two quotes). The " is obtained by pressing the SYMBOL SHIFT and P keys simultaneously.
4. Press PLAY on your recorder and the game will load automatically. If you have any problems try adjusting the volume and tone control and consulting Chapter 6 of the Spectrum manual.
5. If the computer is a Spectrum 128K then follow the loading instructions on-screen or in the accompanying manual.

+3 DISK

Set up system and switch on as described in your instructions manual. Insert disk and press ENTER to choose 'LOADER' option. This program will then load automatically.

NOTE:

128k: One load
48k: Three loads. – On the 48k Spectrum this game loads in 3 parts. When each part has finished loading, stop the tape so the next part can be loaded when you are ready.

AMSTRAD
LOADING
CPC 464

Place the rewound cassette in the cassette deck, type RUN" and then press ENTER key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type | TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key.
(The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key).

CPC664 + 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type | TAPE then press RETURN key. Then type RUN" and press RETURN key and follow the instructions as they appear on screen.

DISK - CPC 464

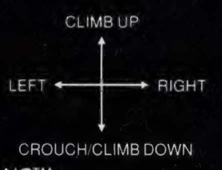
Insert the program disk into the drive with the A side facing upward. Type | DISC and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN" DISC and press ENTER. The game will now load automatically.

DISK - CPC664 6128

Insert the program disk into the drive with the A side facing upward. Type | DISC and press RETURN to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN" DISC and press RETURN. The game will now load automatically.
NOTE: This is a multi-load game, follow on screen instructions.

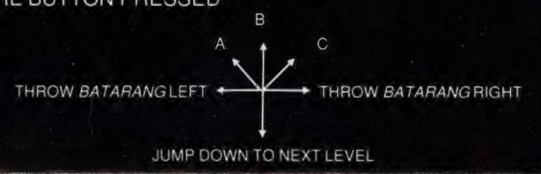
The game is controlled by either joystick or keyboard.
The keyboard is redefinable.
PRE-SET KEYS
Q = UP
A = DOWN
K = LEFT
L = RIGHT
SPACE = FIRE
S = PAUSE

JOYSTICK - ALL FORMATS
SECTION 1 AND 5



FIRE – THROW *BATARANG*™

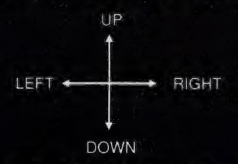
WITH FIRE BUTTON PRESSED



A = FIRE ROPE UP - LEFT
B = FIRE ROPE UP
C = FIRE ROPE UP - RIGHT

SECTION 2 - *BATMOBILE*™

Joystick moves *BATMOBILE* in corresponding directions.

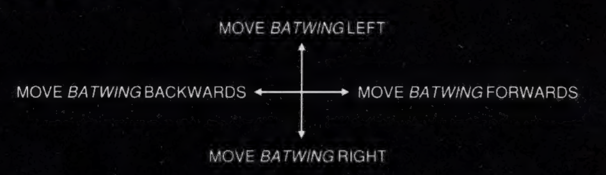


FIRE - Fire 'batrope' up. If the *BATMOBILE* is going past a lamp post then the rope will wrap around it and the *BATMOBILE* will swing round the corner.
FIRE AND UP - If the *BATMOBILE* is near a corner then it will swing round the corner without using the 'batrope'.
NOTE: Using the 'batrope' to turn a corner is the quickest.
The *BATMOBILE* will only turn a corner if it is near one.
SPECTRUM AND AMSTRAD USERS PLEASE NOTE
IF THE *BATMOBILE* GOES PAST A CORNER YOU MAY TURN ROUND BY PRESSING FIRE AND LEFT.

SECTION 3 – *BATCAVE*™ CHEMICAL ANALYSIS

Move the joystick left or right to select a cosmetic and press fire to enter it into the combination.

SECTION 4 - *BATWING*™



STATUS AND SCORING

The panel shows present score, lives, time and *BATMAN'S* energy. *BATMAN*'s face represents full energy. *THE JOKER*s face represents no energy. When *THE JOKER*'s face is fully visible then *BATMAN* will lose a life. If time runs out on any level *BATMAN* will lose a life.
A bonus will be awarded for completing each level.
The score is achieved on each level as follows:-

LEVELS 1 AND 5

SHOOTING *THE JOKER'S* HENCHMEN
SHOOTING *JACK NAPIER* (LEVEL 1)
SHOOTING *THE JOKER* (LEVEL 5)

LEVEL 2

Points are scored by progressing further along the road. A bonus is awarded on reaching the *BATCAVE* based on the amount of time remaining.

LEVEL 3

The score is based on the amount of time taken to find the correct combination

LEVEL 4

Points are awarded for every balloon you cut free.
ENERGY IS REDUCED AS FOLLOWS:-

LEVELS 1 AND 5

Running into policemen or *THE JOKER*'s henchmen.
Standing under acid drops or in the way of bursts of gas from pipes.
Falling down too far.
Swinging on the rope into a wall.
Being hit by bullets and grenades.
Walking on spiked floors.

LEVEL 2

Hitting other cars

LEVEL 4

Hitting balloons instead of cutting ropes.
Allowing balloons to burst before you cut the ropes.

GAMEPLAY
Section 1 - Axis Chemical Plant

As *BRUCE WAYNE*, you overhear Commissioner Gordon telling the Mayor of an attack on the Axis Chemical Plant by *JACK NAPIER* and his henchmen.
Acting swiftly, you don your black costume and make your way to the scene.
Once inside the factory, you must move towards the exit (and Napier) on the far right of the map. You will meet assorted criminals along the way, some of whom will attack you physically, some will shoot at you and some will throw grenades. Avoid, also, leaking chemical droplets and gas bursts at various points on your route.
You can sustain a limited amount of hits as your body armour affords a certain degree of protection, but your energy can get depleted quite rapidly if you do not try to defend yourself.
Use the *BATARANG* to throw at your attackers, and your 'batrope' to access levels above, by shooting a grapnel device from your belt and reeling yourself up.
On the final screen of this level, you will confront Napier himself. If you defeat him, he will fall into a vat of toxic chemical waste which will disfigure his appearance and mind. You have created the Joker!

Section 2 - The Streets of *GOTHAM CITY* (1)

Having rescued Vicky Vale from the clutches of *THE JOKER* in the Flugelheim Museum, you must make good your escape in the *BATMOBILE*.
Racing at high speeds through the streets of *GOTHAM CITY*, you must avoid both *THE JOKER'S* vehicles and the police who have set up road blocks, as they are still unsure which side of the law you are on.
Your *BATMOBILE* is equipped with a sophisticated radar which will indicate the direction you must follow in order to escape safely. If you do not maintain a high speed, *THE JOKER* will catch you up and inflict damage upon the *BATMOBILE*, as will any collisions with other cars.
The *BATMOBILE* is also equipped with a rope and grapnel. If, whilst travelling a high speeds, you wish to make a fast turn, shoot the grapnel out at a lamppost on the street corner; if timed correctly, this will enable you to make the turn without speed loss.

Section 3 – The *BATCAVE*

The *JOKER* has invented a compound, "Smilex" which, on contact, will kill its victims, leaving a deathly rictus grin on their faces. The *JOKER* has 'spiked' certain everyday consumables with elements from this compound which, when mixed together, forms Smilex.
Using the powerful computer in your *BATCAVE*, you must, in the time given, ascertain which three objects contain those elements. As you select any three the display will indicate how many of those you have chosen correctly. You must, by process of elimination select the exact trio of elements before the time runs out.

Section 4 - The Streets of *GOTHAM CITY* (2)

THE JOKER'S deadliest scheme is now taking place at midnight on the Streets of *GOTHAM CITY*. By promising massive handouts of money to the people of Gotham, the streets are packed with masses of unsuspecting citizens.
However, all is not as it seems, for the carnival-type parade contains a sinister secret.
Inside the dozens of bright balloons is enough Smilex gas to kill the entire population of *GOTHAM CITY*. These balloons are about to be leaked........
You are piloting the *BATWING* and must cut through the mooring ropes of the balloons with the wings of the flying craft. If you miss any of them, they will self-destruct, sending clouds of gas into the crows, similarly if you miss the rope and hit the balloon itself, the same will occur. If, however, you slice the rope, the balloon will float harmlessly away where the gas will dissipate into the atmosphere.
Eventually, as *THE JOKER* learns of your interference, he will send some of his helicopters in to thwart you. Avoid these at all costs.

Section 5 - The Cathedral

Pursuing *THE JOKER* to Gotham Cathedral, you must negotiate the crumbling floors and avoid the rabid rats in order to confront, finally, *THE JOKER* on the roof. As in the Chemical Factory, you must use your *BATARANG* and 'Batrope to achieve this aim.
On the rooftop, you must defeat *THE JOKER*, or he will make his escape by helicopter and bring *GOTHAM CITY* to its knees.

HINTS AND TIPS
LEVELS 1 AND 5

Master control of the 'batrope'.
Work out a quick route to the end.
Shoot on sight.

LEVEL 2

Don't bump into other cars.
Be as quick as possible.
When the arrow indicates a turn is ahead try and move to the side of the road

LEVEL 3

Use your brain.
Be quick (you've only got one minute).

LEVEL 4

Cut ropes cleanly.
Don't hit the balloons.

BATMAN™

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All right are reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.
If for any reason you have difficulty in running the program and believe that the product is defective, please return it direct to:
Mr Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS
COMMODORE

Programmer - Zach Townsend
Graphics by Andrew Sleigh

SPECTRUM AND AMSTRAD

Programming by Mike Lamb
Graphics by Dawn Drake
Music and sound effects by Matthew Cannon

SPECTRUM, AMSTRAD and COMMODORE

TM & © 1989 DC COMICS INC. All rights reserved.
© 1989 Ocean Software Limited
BATMAN, THE JOKER and all related characters, slogans and indicia are trademarks of DC COMICS INC. All rights reserved.

TM

ENGLISH FRANÇAIS DEUTSCH ITALIANO

ocean is a registered trademark of Ocean Software Limited.

TM

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE

TM & © 1964 DC Comics Inc.

BATMAN™
LA LEGENDE EST DE RETOUR

BRUCE WAYNE™, Le directeur multi-millionnaire de la Fondation Wayne est un type plutôt tranquille et modeste. Mais quand la nuit tombe et que les rues deviennent mal-famées, il abandonne son personnage de jour et devient le gardien masqué de *GOTHAM CITY*™ – BATMAN.
Des toîts de cette ville opprimée, il part en croisade contre le crime et se fixe pour objectif l'élimination de l'empire du crime de Gus Grissom et plus spécialement la défaite de *JACK NAPIER*™, le commandant en second psychotique.
Napier représentait de toute façon la force la plus sournoise et sadique de Gotham, mais quand un accident le frappa, le déformant à la fois sur le plan physique et moral, il devint le pire des criminels – le *JOKER*™!
Vous contrôlez le *CAPED CRUSADER*™ dans 5 scénarios différents dans lesquels il affronte ses ennemis malveillants dans le combat à la vie à la mort qui s'en suit.
ET VOICI POUR VOUS LE DERNIER JEU INSPIRE DU TOUT DERNIER FILM ... VOICI BATMAN.

COMMODORE
CHARGEMENT

Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, coté imprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est complètement rembobinée. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez les instructions affichées à l'écran – APPUYEZ SUR PLAY SUR LE MAGNETOPHONE. Ce programme se chargera automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64(RETURN), puis suivez les instructions du C64.

DISQUETTE

Sélectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche. Placez le programme dans le lecteur, label vers le haut, tapez LOAD "*",8,1 (RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra et le jeu se chargera automatiquement.
Le chargement s'effectue en un certain nombre de parties, suivez les instructions à l'écran.

COMMANDES

LE JEU SE JOUE A L'AIDE DU LEVIER UNIQUEMENT
CLAVIER
F1 = MUSIQUE
F3 = EFFETS SONORES SEULEMENT
F5 = PAUSE
F7 = REPRISE
RUN/STOP = ABANDON DU JEU

AMSTRAD
CHARGEMENT
Cassette – CPC 464

Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER/RETURN. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez | TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Ensuite, tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN.
(On obtient le symbole | en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche Ñ).

Cassette – CPC 664 et 6128

Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons fils sont raccordés comme indiqué dans le Manuel d'Instruction de l'Utilisateur. Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone et tapez | TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Tapez ensuite RUN", puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN et suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

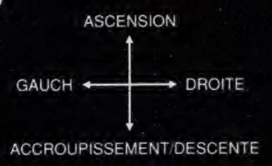
DISQUETTE – CPC 464

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez | DISK et appuyez sur ENTER/RETURN afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez RUN"DISC et appuyez sur ENTER/RETURN, le jeu se chargera automatiquement.

DISQUETTE CPC664 et 6128

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez | DISK et appuyez sur ENTER/RETURN afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez RUN"DISC et appuyez sur ENTER/RETURN, le jeu se chargera automatiquement.
ATTENTION – Le chargement de ce jeu s'effectue en un certain nombre de parties, suivez les instructions à l'écran.
Le jeu se joue avec le levier ou le clavier
Le clavier peut être redefini.
TOUCHES PRE-DEFINIES
Q = HAUT
A = BAS
K = GAUCHE
L = DROITE
BARRE D'ESPACEMENT = FEU
S = PAUSE

LEVIER – TOUS FORMATS
SECTION 1 ET 5



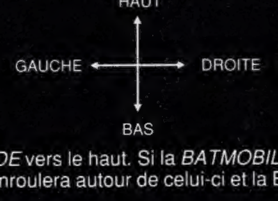
FEU – LANCE *BATARANG*™

AVEC BOUTON FEU ENFONCE

A = LANCE CORDE VERS LE HAUT – GAUCHE
B = LANCE CORDE VERS LE HAUT
C = LANCE CORDE VERS LE HAUT – DROITE

SECTION 2 – *BATMOBILE*™

Le levier déplace la *BATMOBILE* dans les directions correspondantes.



FEU – Lance *BATCORDE* vers le haut. Si la *BATMOBILE* passe près d'un lampadaire, la corde s'enroulera autour de celui-ci et la BATMOBILE prendra le virage au coin de la rue.
FEU ET HAUT – Si la *BATMOBILE* se trouve près d'un tournant, elle tournera sans utiliser la *BATCORDE*.
ATTENTION: L'utilisation de la *BATCORDE* permet de prendre le virage plus rapidement.
La *BATMOBILE* ne prendra le virage que si elle se trouve près de celui-ci.
UTILISATEURS SPECTRUM ET AMSTRAD: SI LA *BATMOBILE* DEPASSE UN VIRAGE, VOUS POUVEZ REVENIR EN ARRIERE EN APPUYANT SUR FEU ET GAUCHE.

SECTION 3 – ANALYSE CHIMIQUE DE LA *BATCAVE*™

Pour sélectionner un produit cosmétique, déplacer le levier vers la gauche ou la droite et appuyer sur feu pour le faire entrer dans la combinaison.

SECTION 4 – *BATWING*™

STATUT ET SCORE

Le panneau indique le score du moment, les vies, le temps et le niveau d'énergie de *BATMAN*. Le visage de *BATMAN* représente le plein d'énergie, le visage du *JOKER* représente l'absence d'énergie. Quand le visage du *JOKER* est entièrement visible, *BATMAN* perd une vie. S'il se trouve à cours de temps à un niveau quelconque, *BATMAN* perdra aussi une vie.
Un bonus est accordé chaque fois que l'on termine un niveau. On obtient le score à chaque niveau de la façon suivante:-
ELIMINATION DE L'ACOLYTE DU *JOKER*
ELIMINATION DE *JACK NAPIER* (NIVEAU 1)
ELIMINATION DU *JOKER* (NIVEAU 5)
NIVEAU 2
Les points sont obtenus en progressant sur la route. Quand on atteint la *BATCAVE*, on obtient un bonus basé sur la quantité de temps restante.

NIVEAU 3

Le score est basé sur la quantité de temps employée pour trouver la combinaison correcte.

NIVEAU 4

Chaque ballon libéré vous permet d'obtenir des points.
L'ENERGIE EST REDUITE DE LA FAÇON SUIVANTE:-

NIVEAU 1 et 5

En tombant sur un policier ou sur l'acolyte du *JOKER*.
En vous trouvant sous des gouttes d'acide ou pris dans des bouffées de gaz s'échappant de tuyaux.
En tombant trop bas.
en rentrant dans un mur quand vous vous balancez au bout de la corde.
En étant touché par des balles ou des grenades.
En marchant sur des terrains garnis de pointes.

NIVEAU 2

En heurtant d'autres voitures.

NIVEAU 4

En touchant les ballons au lieu de couper les cordes.
En laissant les ballons éclater avant que vous n'ayez coupé les cordes.

LE JEU
Section 1 – Usine Chimique de l'Axe

Etant *BRUCE WAYNE*, vous entendez Gordon parler au Maire de *JACK NAPIER* et de son acolyte attaquant l'Usine Chimique de l'Axe. Passant rapidement à l'action, vous enfilez votre costume noir et vous allez sur les lieux de l'action. Une fois à l'intérieur de l'usine, vous devez vous diriger vers la sortie (et Napier) tout à droite de la carte. Sur votre chemin, vous serez confronté à toutes sortes de criminels; certains vous attaqueront physiquement. certains vous tireront dessus et d'autres vous enverront des grenades. Essayez aussi d'éviter les gouttes chimiques et les bouffées de gaz que vous trouverez à différents endroits sur votre route.
Vous pouvez tolérer un nombre de coups limité car l'armure de votre corps vous donne un certain degré de protection, mais votre énergie peut diminuer rapidement si vous n'essayez pas de vous défendre vous-même.
Lancez le *BATARANG* sur vos attaquants et utilisez la batcorde pour atteindre les niveaux supérieurs en jetant un grappin et en vous hissant le long de la corde.
Sur l'écran final de ce niveau, vous affronterez Napier lui-même. Si vous le battez, il tombera dans un fût de déchets chimiques toxiques qui transformeront son apparence et son esprit. Vous venez de créer le Joker!

Section 2 – Les Rues de *GOTHAM CITY* (1)

Après avoir sauvé Vicky Vale des griffes du *JOKER* dans le Flugelheim Museum, vous devez réussir à vous échapper dans la *BATMOBILE*.
En parcourant à une vitesse folle les rues de *GOTHAM CITY*, vous devez à la fois éviter les véhicules du JOKER et la police qui a établi des barrages car ils ne savent pas encore vraiment de quel coté de la loi vous vous trouvez.
Votre *BATMOBILE* est équipée d'un radar très perfectionné qui vous indique la direction à suivre afin de vous échapper de façon sûre. Si vous ne gardez pas une vitesse élevée, le *JOKER* vous rattrapera et endommagera votre *BATMOBILE* comme le fera d'ailleurs n'importe quelle collision avec d'autres voitures.
La *BATMOBILE* est aussi munie d'une corde et d'un grappin. Si vous souhaitez effectuer un virage rapide quand vous roulez à grande vitesse, lancez le grappin sur un lampadaire au coin de la rue; si vous le faites au bon moment, cela vous permettra de prendre le tournant sans perdre de vitesse.

Section 3 – La *BATCAVE*

Le *JOKER* a inventé un composé – le "Smilex" – qui lorsqu'il touche ses victimes, les tue en laissant sur leur visage un rictus de mort. Le *JOKER* a "corsé" certains produits de consommation courante avec des élément de ce composé. C'est grâce à ce mélange qu'il obtient de "Smilex".
A l'aide des puissants ordinateurs de votre *BATCAVE* et dans le temps imparti, vous devez identifier les trois objets qui contiennent ces éléments. Lorsque vous choisissez un groupe quelconque de trois éléments. Lorsque vous choisissez un groupe quelconque de trois éléments. Lorsque vous choisissez un groupe quelconque de trois éléments, le visuel vous indique le nombre de choix corrects que vous avez effectués. Par procédé d'élimination, vous devez choisir le triplet exact d'objet avant que le temps ne s'écoule.

Section 4 – Les Rues de *GOTHAM CITY* (2)

Un des plans les plus terribles du *JOKER* est maintenant en train de se dérouler à minuit dans les Rues de *GOTHAM CITY*. En promettant d'énormes sommes d'argent aux habitants de Gotham, les rues se sont remplies de masses de gens insouspçonneux. Mais les apparences sont trompeuses car, derrière la parade qui ressemble à celle d'un carnaval, se cache un sinistre secret.
A l'intérieur des douzaines de ballons colorés, il y a suffisamment de gaz Smilex pour tuer la population entière de *GOTHAM CITY*. Ces ballons sont sur le point d'être lâchés ......
Vous pilotez le *BATWING* et vous devez couper les cordes retenant les ballons avec les ailes de l'engin volant. Si vous ratez l'un d'entre eux, ils s'autodétruiront en envoyant des nuages de gaz sur la foule; il en sera de même si vous ratez la corde et touchez le ballon lui-même. Par contre si vous

tranchez la corde, le ballon s'envolera sans danger et le gaz se dissipera dans l'atmosphère. Enfin, quand le *JOKER* se rendra compte de votre intervention, il enverra certains de ses hélicoptères pour la faire échouer. Vous devez absolument les éviter.

Section 5 – La Cathédrale

En poursuivant le *JOKER* dans la Cathédrale de Gotham, vous devez vous frayer un chemin sur les planchers qui s'effondrent et éviter les rats enragés afin de pouvoir enfin affronter le *JOKER* sur le toît. Comme dans l'Usine Chimique, il vous faut utiliser votre *BATARANG* et la 'batrope' pour y parvenir. Sur le toît, vous devez triompher du Joker ou bien il s'échappera en hélicoptère et asservira *GOTHAM CITY*.

CONSEILS UTILES

NIVEAUX 1 ET 5

Apprenez à maîtriser le maniement de la batcorde.
Trouvez un itinéraire rapide vers la fin.
Tirez à vue.

NIVEAU 2

N'entrez pas en collision avec d'autres voitures.
Soyez aussi rapide que possible.
Quand une flèche indique que vous arrivez à un tournant, essayez de vous placer sur le coté de la route.

NIVEAU 3

Utilisez vos méninges.
Soyez rapide (vous n'avez qu'une minute).

NIVEAU 4

Coupez les cordes de façon nette.
Ne touchez pas les ballons.

BATMAN™

Son programme, sa représentation graphique et la création artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

GENERIQUE

COMMODORE

Programmateur – Zach Townsend
Graphique de Andrew Sleigh

SPECTRUM ET AMSTRAD

Programme de Mike Lamb
Graphique de Dawn Drake
Musique et effets spéciaux de Matthew Cannon

SPECTRUM, AMSTRAD et COMMODORE

TM & © 1989 DC COMICS INC. Tous droits réservés.
© 1989 Ocean Software Limited
BATMAN, le *JOKER* et tous les personnages, slogans et insignes s'y rattachant sont des marques déposées de DC COMICS INC. Tous droits réservés.

BATMAN™

EINE LEGENDE IST ZURÜCKGEKEHRT

BRUCE WAYNE™, der Multimillionär und Gründer der Wayne Stiftung ist ein bescheidener, stiller Mensch. Doch bricht die Nacht herein und das Böse beherrscht die Straßen, legt er seine normale Identität ab und wird zum maskierten Wächter von *GOTHAM CITY*™: *BATMAN*.
In seinem Kampf gegen die Unterwelt der angeschlagenen Stadt ist sein vorrangiges Ziel, das kriminelle Imperium des Gus Grissom zu zerschlagen. Dafür muß er *JACK NAPIER*™ besiegen, den psychotischen zweiten Mann des Imperiums.
Napier war schon immer die verschlagenste und sadistischte Person in Gotham. Aber nach einem Unfall, bei dem er schwere körperliche und geistige Schäden davontrug, wurde er zum absoluten Verbrecher - dem *JOKER*™!
Sie steuern den maskierten Wächter durch fünf verschiedenen Szenarios, in denen er seinen schlimmsten Feinden in einem Kampf um Leben und Tod widerstehen muß.
DAS ABSOLUTE SPIEL ZUM ABSOLUTEN FILM ... SPIEL ES ... BATMAN

COMMODORE

LADEANWEISUNGEN

Legen Sie die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore Kassetten Recorder ein und spulen Sie das Band zurück bis an den Anfang. Kontrollieren Sie die Verbindungskabel zum Computer. Drücken Sie die Tasten SHIFT und RUN /STOP gleichzeitig. Auf dem Bildschirm erscheint PRESS PLAY ON TAPE. Drücken Sie die Taste PLAY am Recorder. Das Programm wird nun automatisch geladen und gestartet. Beim C128 geben Sie GO64 (RETURN) ein und befolgen dann der C64 Anleitung.

Diskette

Schalten Sie in den 64er Modus. Legen Sie die Programmdiskette mit dem Aufkleber nach oben in das Laufwerk ein. Geben Sie ein LOAD "*",8,1 (RETURN). Der Titelbildschirm erscheint und das Spiel wird automatisch gestartet.
Es werden mehrere Teile geladen. Wenn Sie ausscheiden oder das Ziel erreichen, spulen Sie das Band zum Anfang der zweiten Seite und befolgen die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Steuerung
Das Spiel wird mit einem Joystick gespielt.

BEFEHLSTASTEN
F1 = Musik an
F3 = Nur Geräusche
F5 = Pause
F7 = Weiterspielen
RUN/STOP = Spiel abbrechen

AMSTRAD CPC

LADEANWEISUNGEN

CPC 464

Legen Sie die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Kassetten Recorder ein und spulen Sie das Band zurück bis an den Anfang. Tippen Sie RUN" und drücken Sie die Taste ENTER. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm. Ist ein Diskettenlaufwerk angeschlossen, tippen Sie |TAPE und drücken die Taste ENTER. Dann tippen Sie RUN" und drücken die Taste ENTER.(Das Zeichen | erhalten Sie durch gleichzeitiges Drücken der Tasten SHIFT und @.

CPC 664 und 6128

Schließen Sie einen geeigneten Kassettenrecorder an, wobei Sie darauf achten müssen, daß die Anschlüsse korrekt hergestellt sind, wie im Benutzerhandbuch beschrieben. Legen Sie die zurückgespulte Kassette ein, tippen Sie |TAPE und drücken anschließend die ENTER-Taste. Danach geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER-Taste erneut. Befolgen Sie die nun erscheinenden Bildschirmanweisungen.

CPC 464 DISKETTE

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie |DISC und drücken Sie die ENTER-Taste, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN"DISC ein und drücken die ENTER-Taste zum Abschluß. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

CPC 664 und 6128 DISKETTE

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie |DISC und drücken Sie die ENTER-Taste, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN"DISC ein und drücken die ENTER-Taste. Abschnitt Eins wird nun automatisch geladen. HINWEIS: Das Spiel lädt mehrere Teile nach - bitte beachten Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

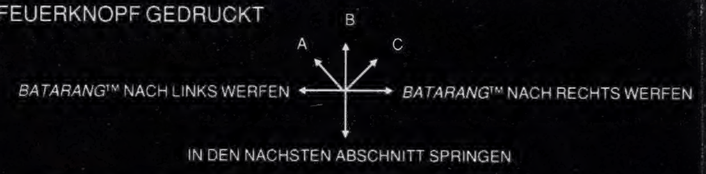
STEUERUNG

Sie steuern das Spiel entweder mit einem Joystick oder über die Tastatur. Die Tastaturbelegung können Sie verändern.Voreingestellte Befehlstasten:
Q = Aufwärts
A = Abwärts
K = Links
L = Rechts
Leertaste = FeuernS = Pause
Joystick - alle Typen

Abschnitt 1 und 5

FEUER – *BATARANG*™ WERFEN

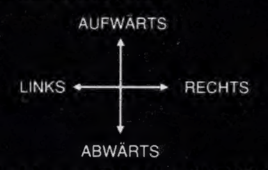
FEUERKNOPF GEDRUCKT



A = SEIL NACH LINKS ABSCHIESSEN
B = SEIL ABSCHIESSEN
C = SEIL NACH RECHTS ABSCHIESSEN

Abschnitt 2 - *BATMOBIL*™

Sie steuern das *BATMOBIL* mit dem Joystick.

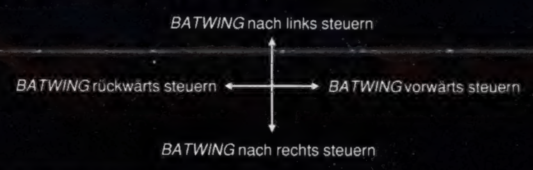


FEUERKNOPF - *BATSEIL* abfeuern. Fährt das *BATMOBIL* gerade an einer Straßenlampe vorbei, wickelt sich das Seil um den Mast und das *BATMOBIL* schwingt um die Ecke.
FEUERKNOPF UND AUFWÄRTS - Ist das *BATMOBIL* an einer Ecke, schwingt es ohne das *BATSEIL* um die Ecke.
HINWEIS: Mit dem *BATSEIL* kommen Sie am schnellsten um die Ecken. Das *BATMOBIL* schwingt nur um Ecken, die erreichbar sind.
AMSTRAD: Fährt das *BATMOBIL* an einer Ecke vorbei, können Sie es schnell wenden. Drücken dazu Sie den Feuerknopf und den Steuerknüppel nach Links.

Abschnitt 3 - *BATCAVE* chemische Analyse

Drücken Sie den Joystick nach links und rechts, um eine Kosmetik auszuwählen. Mit dem Feuerknopf übernehmen Sie Ihre Wahl in die Mixtur.

Abschnitt 4 - *BATWING*™



ANZEIGEN und PUNKTEWERTUNG

Auf dem Bildschirm sehen Sie die erreichte Punktezahl, die verbleibenden Leben, die Zeituhr und *BATMANS* Energie. Das *BATMAN* Gesicht zeigt volle Energie an, das Gesicht des *JOKERS* erscheint bei verbrauchter Energie. Ist das *JOKER* Gesicht vollständig sichtbar, oder die Zeituhr abgelaufen, verliert *BATMAN* ein Leben.Für jeden abgeschlossenen Abschnitt erhalten Sie einen Bonus.
Die Punkte werden in den Abschnitten wie folgt errechnet:

Abschnitte 1 und 5

Helfer des *JOKERS* vernichten
JACK NAPIER vernichten (Abschnitt 1)
Den *JOKER* vernichten (Abschnitt 5)

Abschnitt 2

Je weiter Sie auf der Straße vordringen, um so mehr Punkte erhalten Sie. Erreichen Sie das *BATCAVE*, bekommen Sie dafür einen Bonus, dessen Höhe von der verbliebenen Zeit abhängt.

Abschnitt 3

Die Punkte werden nach der Zeit berechnet, die Sie brauchen, um die richtige Mischung herauszufinden.

Abschnitt 4

Für jeden abgeschnittenen Ballon erhalten Sie Punkte.
Energie wird wie folgt verbraucht:

Abschnitte 1 und 5

Kollisionen mit Polizisten oder Helfern des *JOKERS*.Unter auslaufender Säure oder im Strahl geborstener Gasleitungen stehen.
Zu tief herunterfallen.
Mit dem Seil in eine Wand schwingen.
Von Geschossen und Granaten getroffen werden.
Auf Nagelbrettern gehen.

Abschnitt 2

Zusammenstöße mit anderen Fahrzeugen.

Abschnitt 4

Anstelle der Seile die Ballons treffen.
Wenn Ballons platzen, bevor das Seil zerschnitten ist.

DAS SPIEL

Abschnitt 1 - Axis Chemical Plant

Als *BRUCE WAYNE* hören Sie, wie Kommissar Gordon dem Bürgermeister berichtet, daß *JACK NAPIER* mit seinen Leuten die Axis Chemical Plant überfallen will. Sie reagieren sofort, ziehen Ihr schwarzes Kostüm über und machen sich auf den Weg. In der Fabrik müssen Sie zum Ausgang kommen, der ganz rechts auf der Karte ist. Dort ist auch Napier. Auf diesem Weg müssen Sie an verschiedenen Gangstern vorbei. Einige greifen Sie direkt an, andere schießen auf Sie und einige werfen mit Handgranaten. An einigen Stellen tropfen ätzende Flüssigkeiten auf den Weg oder strömt Gas aus geplatzten Leitungen. Auch diese Hindernisse müssen Sie umgehen.Durch Ihren Umhang sind Sie vor den Gefahren etwas geschützt, doch Ihr Energievorrat kann sehr schnell zur Neige gehen, wenn Sie sich nicht verteidigen.
Vertreiben Sie die Angreifer mit dem *BATARANG* und versuchen Sie, mit dem *BATSEIL* in die oberen Etagen zu kommen. Schießen Sie dafür einen Enterhaken von Ihrem Gürtel ab und klettern Sie an dem Seil nach oben. Am Ende dieses Abschnittes stehen Sie Napier selbst gegenüber. Können Sie seinen Angriff abwehren, fällt er in einen Tank mit toxischer Flüssigkeit, die seine Erscheinung und sein Denken verändert. Sie haben den *JOKER* erschaffen!

Abschnitt 2 - Die Straßen von *GOTHAM CITY* (1)

Sie haben Vick Vale im Flügelheim Museum aus den Klauen des *JOKERS* befreit und müssen nun mit dem *BATMOBIL* entkommen.Mit höchster Geschwindigkeit donnern Sie durch die Straßen von *GOTHAM CITY*. Hinter Ihnen her sind die Fahrzeuge des *JOKER* und die Polizei, die noch immer nicht recht weiß, auf welcher Seite des Gesetzes Sie stehen, und darum Straßensperren errichtet hat.
Ihr *BATMOBIL* ist mit einem hochentwickelten Radarsystem ausgestattet, das Ihnen die Richtung anzeigt, in der Sie entkommen können. Wenn Sie nicht mit Vollgas fahren, holt der *JOKER* Sie ein und beschädigt das *BATMOBIL*, das auch bei Zusammenstößen mit anderen Fahrzeugen Schäden davonträgt.Zur Ausrüstung des *BATMOBILS* gehören auch Seile und Enterhaken. Müssen Sie bei hoher Geschwindigkeit wenden oder abbiegen, schießen Sie im richtigen Moment einen Enterhaken auf den Mast einer Straßenlampe ab. Wenn alles klappt, werden Sie ohne Tempoverlust um die Kurve gerissen.

Abschnitt 3 - Das *BATCAVE*

Der *JOKER* hat ein Präparat entwickelt, "Smilex", das Menschen bei Kontakt schnell tötet und auf den Gesichtern der Opfer ein teuflisches Grinsen hinterläßt. Verschiedene Gebrauchsgüter des täglichen Lebens hat der *JOKER* mit den Komponenten 'geimpft', aus deren Mischung Smilex entsteht.Mit den leistungsfähigen Computern Ihres *BATCAVE* müssen Sie innerhalb der vorgegebenen Zeit herausfinden, in welchen drei Objekten diese Komponenten enthalten sind. Sobald Sie drei Objekte ausgewählt haben, zeigt Ihnen der Computer an, wieviele davon richtig sind. Durch Austauschen einzelner Objekte müssen Sie die richtigen drei ermitteln, bevor die Zeit abläuft.

Abschnitt 4 - Die Straßen von *GOTHAM CITY* (2)

Der teuflischste Plan des *JOKERS* wird in den nächtlichen Straßen von *GOTHAM CITY* umgesetzt. Mit dem Versprechen, es gäbe viel Geld für jeden, sind die arglosen Bewohner der Stadt in Scharen auf die Straßen gelockt worden. Doch es ist nicht so fröhlich, wie es scheint - die Karnevalsparade birgt ein schreckliches Geheimnis.In den Dutzenden von großen Ballons ist genug Smilex Gas, um die gesamte Bevölkerung von *GOTHAM CITY* zu töten. Diese Ballons sind kurz vorm Platzen...
Sie fliegen die *BATWING* und müssen mit den Flügeln des Flugzeugs die Halteseile der Ballons durchtrennen. Wenn welche übrigbleiben, oder Sie statt des Seil den Ballon treffen, platzt dieser und verströmt seinen Inhalt über die Leute. Die abgeschnittenen Ballons fliegen jedoch hoch in die Atmosphäre, wo sich das Gas gefahrlos verteilt.
Falls der *JOKER* bemerkt, was Sie vorhaben, wird er seine Hubschrauber hinter Ihnen herschicken. Halten Sie sich von diesen Dingern in jedem Fall fern!

Abschnitt 5 - Die Kathedrale

Bei der Verfolgung des *JOKERS* in der Kathedrale von *GOTHAM CITY* müssen Sie auf die brüchigen Fußböden und die riesigen Ratten achten. Wehren Sie die Angreifer wieder mit dem *BATARANG* ab und klettern Sie am *BATSEIL* in die oberen Etagen. Auf dem Dach stehen Sie dann dem *JOKER* gegenüber und müssen ihn besiegen. Sonst entkommt er mit seinem Hubschrauber und zwingt *GOTHAM CITY* doch noch in die Knie.

TIPS und TRICKS

Abschnitte 1 und 5

Üben Sie den Umgang mit dem *BATSEIL*.
Suchen Sie nach dem schnellsten Weg.
Schießen Sie nach Sicht.

Abschnitt 2

Stoßen Sie nicht mit anderen Fahrzeugen zusammen.
Fahren Sie so schnell wie möglich.
Pfeile weisen auf Kurven hin - halten Sie sich dann am Straßenrand.

Abschnitt 3

Benutzen Sie Ihren Verstand.
Sie müssen schnell sein (Sie haben nur eine Minute Zeit).

Abschnitt 4

Trennen Sie die Seile sauber durch.
Treffen Sie nicht die Ballons.

BATMAN™

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

Commodore
Programmierung: Zach Townsend
Grafiken: Andrew Sleigh
Amstrad
Programmierung: Mike Lamb
Grafiken: Dawn Drake
Musik und Geräusche: Matthew Cannon
Deutsche Bearbeitung: AGD Hamburg, Gunnar Binder
TM & © 1989 DC COMICS INC. Alle Rechte vorbehalten
© 1989 Ocean Software Limited
BATMAN, JOKER und alle dazugehörenden Figuren, Slogans und Merkmale sind eingetragene Warenzeichen der DC COMICS INC. Alle Rechte vorbehalten.

BATMAN™

IL RITORNO DI UNA LEGGENDA.

BRUCE WAYNE™, il miliardario capo della Wayne Foundation, è un tipo tranquillo e alla buona, ma quando scende la notte e le strade pullulano di criminali, Bruce si trasforma nel vigilante mascherato di *GOTHAM CITY*™: *BATMAN*.
Nel tentativo di sbarazzarsi dei delinquenti dai tetti della città, che di malvagità ne ha piene le tasche, si assume come obiettivo l'eliminazione della setta criminale di Gus Grissom; in particolare, la cattura di *JACK NAPIER*™, lo psicotico vicecomandante. Napier, che già rappresentava la forza più scaltra e sadistica dell'intera Gotham, in seguito ad un incidente che gli lasciò cicatrici fisiche nonchè mentali, si trasformò nel criminale per eccellenza: IL *JOKER*™. Tocca a voi controllare il *CAPE CRUSADER*™ in cinque scenari diversi, nei quali si trova faccia a faccia con i suoi malvagi rivali per sostenere le acerrime lotte che ne scaturiscono.
IL FILM SUPREMO ISPIRA IL GIOCO SUPREMO....GIOCATE BATMAN.

COMMODORE

CARICAMENTO

Mettete la cassette nel Commodore con la parte scritta rivolta verso l'alto, controllando che tutti i fili siano collegati correttamente. Premete il tasto MAIUSCOLE e i tasti RUN/STOP simultaneamente. Seguite le istruzioni a video – PREMETE PLAY SUL REGISTRATORE. Il programma si caricherà automaticamente. Per il C128, digitate GO 64 (INVIO), poi seguite le istruzioni per il C64.

DISCO

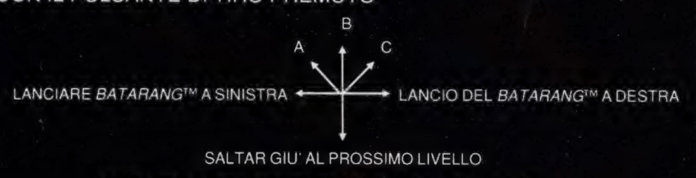
Selezionate il modo 64. Accendete l'unità a disco, inserite il programma nell'unità con l'etichetta rivolta verso l'alto e digitate "LOAD"*",8,1 (INVIO); si presenterà a video la videata di introduzione e il programma si caricherà automaticamente. Il gioco va caricato in più fasi. Quando venite uccisi, o al termine del gioco, riavvolgete la cassetta fino all'inizio del lato B. Seguite le istruzioni a video.
CONTROLLI
IL GIOCO E' CONTROLLATO ESCLUSIVAMENTE DAL JOYSTICK
TASTIERA
F1 = MUSICA ATTIVATA
F3 = EFFETTI SONORI SOLTANTO
F5 = PAUSA ATTIVATA
F7 = PAUSA DISATTIVATA
RUN/STOP = ABBANDONO DEL GIOCO

JOYSTICK – PER TUTTI I TIPI

SEZIONE 1 E 5

TIRO: LANCIO DEL *BATARANG*™

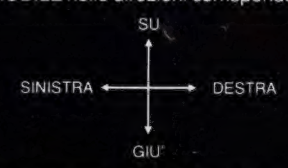
CON IL PULSANTE DI TIRO PREMUTO



A = LANCIARE LA FUNE VERSO L'ALTO – SINISTRA
B = LANCIARE LA FUNE VERSO L'ALTO
C = LANCIARE LA FUNE VERSO L'ALTO – DESTRA

SEZIONE 2 – *BATMOBILE*™

Il joystick muove *BATMOBILE* nelle direzioni corrispondenti

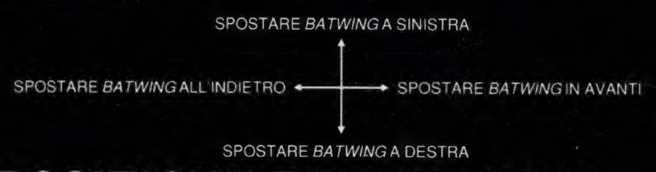


TIRO – Lancio della fune verso l'alto. Se il *BATMOBILE* passa vicino ad un palo, la fune vi si avvolgerà intorno e il batmobile oscillerà girando l'angolo. TIRO E SU – Se il *BATMOBILE* è vicino ad un angolo, girerà intorno all'angolo senza dover usare il 'batrope'.
NOTA: L'uso del 'batrope' consentirà di curvare più velocemente.
Il *BATMOBILE* girerà intorno ad un angolo soltanto se vi si trova vicino. NOTA IMPORTANTE PER GLI UTENTI DI SPECTRUM E AMSTRAD: SE IL BATMOBILE OLTREPASSA UNA CURVA, POTRETE GIRARE PREMENDO IL PULSANTE DI TIRO E SINISTRA.

SEZIONE 3 – ANALISI CHIMICA DI *BATCAVE*™

Spostate il joystick verso sinistra o destra per selezionare un cosmetico e premete il pulsante di tiro per inserirlo nella combinazione.

SEZIONE 4 – *BATWING*™



POSIZIONE E PUNTEGGIO

Il pannello illustra il punteggio presente, il tempo e l'energia di *BATMAN*. Il viso di *BATMAN* rappresenta l'energia completa. Il viso di *JOKER* rappresenta l'energia esaurita. Quando il viso di *JOKER* è completamente visibile, *BATMAN* PERDERA' UNA VITA. Se il tempo scade in uno qualunque dei livelli, *BATMAN* perderà una vita. Vengono elargiti punti supplementari quando si completa ciascun livello. I punti vengono aggiudicati in ciascun livello nelle circostanze elencate sotto:

LIVELLI 1 E 5

UCCISIONE DEGLI SCAGNOZZI DI *JOKER*
UCCISIONE DI *JACK NAPIER* (LIVELLO 1)
UCCISIONE DEL *JOKER* (LIVELLO 5)

LIVELLO 2

Si guadagnano punti progredendo lungo la strada. Vengono aggiudicati punti supplementari quando si raggiunge la *BATCAVE*, in base al tempo rimasto.

LIVELLO 3

Il punteggio viene calcolato in base al tempo impiegato nel trovare la combinazione giusta.

LIVELLO 4

I punti vengono aggiudicati per ciascun pallone che si libera.
L'ENERGIA VIENE RIDOTTA NELLE CIRCOSTANZE ELENCATE SOTTO:

LIVELLO 1 E 5

Incontrando i poliziotti o gli scagnozzi del JOKER.
Stando sotto le gocce acide o alla portata delle ventate di gas dalle tubature.
Cadendo da altezze troppo elevate.
Urtando una parete mentre si dondola sulla fune.
Quando si viene colpiti da proiettili o granate.
Camminando su pavimenti chiodati.

LIVELLO 2

Scontrandosi con altre vetture

LIVELLO 4

Urtando i palloni invece di tagliare le funi.
Lasciando scoppiare i palloni prima di tagliarne le funi.

ESECUZIONE DEL GIOCO

Sezione 1 – Stabilimento chimico Axis

Nei panni di *BRUCE WAYNE*, venite a sapere che il commissario Gordon ha informato il sindaco che *JACK NAPIER* e i suoi scagnozzi hanno progettato un attacco allo stabilimento chimico Axis. In tutta segretezza, indossate il vostro costume nero e fate la vostra apparizione sulla scena. Una volta entrati nello stabilimento, dovrete spostarvi verso l'uscita (e Napier) sull'estrema destra della cartina. Incontrerete numerosi criminali durante il tragitto, alcuni dei quali vi attacheranno fisicamente, altri vi spareranno ed altri vi lanceranno granate. Cercate di evitare anche le goccioline di sostanze chimiche che perdono e le ventate di gas in varie parti del vostro percorso.
Potrete sostenere una determinata quantità di colpi, protetti dalla vostra armatura, ma se non cercate di difendervi, la vostra energia calerà rapidamente.
Usate il *BATARANG* per lanciarlo ai vostri nemici, e la fune per accedere ai livelli superiori, con l'ausilio di un dispositivo a rampino che, lanciato dalla vostra cintura, vi consentirà di riarrampicarvi. Sulla videata finale di questo livello vi troverete di fronte a Napier in persona. Se lo sconfiggete, cadrà in una tinozza contenente sostanze chimiche residue, che gli lasceranno cicatrici sia fisiche che mentali. Senza rendervene conto, avete creato il Joker!

Sezione 2 – Le strade di *GOTHAM CITY* (1)

Una volta portato in salvo Vick Vale dalle grinfie del *JOKER* nel museo Flugelheim, dovrete cercare di fuggire con la vostra *BATMOBILE*.
In una corsa pazza fra le vie di *GOTHAM CITY*, dovrete stare alla larga dai veicoli del *JOKER* e dalla polizia, che ha organizzato blocchi stradali, non sapendo con certezza da che parte stiate.
La vostra *BATMOBILE* è provvista di un radar sofisticatissimo, volto ad indicare la direzione che dovrete seguire per fuggire con successo. Mantenete una velocità elevata per evitare di essere raggiunti dal *JOKER* e per evitare scontri con altri veicoli, che danneggerano la *BATMOBILE*. La *BATMOBILE* è anche provvista di una fune e di un rampino. Quando viaggiate a velocità elevate, per eseguire svolte rapidamente, lanciate il rampino su un lampione sull'angolo della strada; se eseguite l'operazione correttamente, potrete eseguire la svolta senza perdere velocità.

Sezione 3 – La *BATCAVE*

Il *JOKER* ha creato un nuovo composto chimico: "Smilex", che uccide chiumque ne venga a contatto, lasciando una smorfia mortale sui loro visi. Il Joker ha "corretto" certi articoli di consumo quotidiano con elementi di questo composto chimico che, quando miscelati, formano lo Smilex.
E' vostro compito, utilizzando i potenti computer presentu nella *BATCAVE*, entro il tempo disponibilie, determinare quali tre oggetti contengano questi elementi. Una volta scelti tre oggetti, verrà visualizzato a video il numero degli oggetti scelti correttamente. Attaverso un processo di eliminazione, dovrete scegliere il corretto trio di elementi prima dello scadere del tempo.

Sezione 4 – Le strade di *GOTHAM CITY* (2)

E' mezzanotte, e nelle strade di *GOTHAM CITY* sta per aver luogo uno dei piani più micidiali del *JOKER*. Dopo aver promesso di elargire una generosa manciata di soldi alla gente di Gotham, le strade sono gremite di folle di ignari cittadini. Ma non tutto è così roseo come sembra! Questa sfilata carnevalesca è avvolta in un macabro segreto.
All'interno di dozzine di palloni coloratissimi c'è abbastanza gas Smilex da uccidere l'intera popolazione di *GOTHAM CITY*, e il contenuto sta per essere lasciato fuoriuscire.......
Vi trovate al volante di *BATWING* e dovrete tagliare i cavi d'ormeggio dei palloni con le ali del vostro veicolo volante. Nel caso ne manchiate uno, il pallone si autodistruggerà, inviando nuvole di gas nella folla; lo stesso succederà se mancate le funi e urtate il pallone. Se invece riuscirete a tagliare le funi, il pallone si solleverà in aria senza pericolo e il gas verrà dissipato nell'atmosfera. Prima o poi il *JOKER* vi scoprirà ed invierà alcuni dei suoi elicotteri per bloccarvi. Evitateli a tutti i costi!

Sezione 5 – La cattedrale

Nell'intento di seguire il *JOKER* nella cattedrale di Gotham, dovrete vedervela con pavimenti che si sgretolano ed evitare i ratti rabbiosi al fine di poter eventualmente confrontare il *JOKER* sui tetti. Come per lo stabilimento chimico, dovrete usare il vostro *BATARANG* e 'batrope' nel tentativo di catturarlo. Sui tetti dovrete sconfiggere il *JOKER*, altrimenti lui fuggirà con l'aiuto di un elicottero e farà soccombere l'intera popolazione di *GOTHAM CITY*.

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

LIVELLI 1 E 5

Imparate a controllare bene la 'batrope'.
Cercate di trovare un percorso rapido verso l'uscita.
Sparate a vista.

LIVELLO 2

Evitate scontri con altri veicoli.
Siate i più veloci possibile.
Quando la freccia indica la prossimità di una curva, cercate di spostarvi sul lato della strada.

LIVELLO 3

Usate la vostra perspicacia.
Agite con prontezza (avete soltanto un minuto di tempo).

LIVELLO 4

Il taglio fatto alle funi deve essere netto.
Non urtate i palloni.

BATMAN™

Il codice del programma, la rappresentazione grafica e le illustrazioni sono il copyright di Ocean Software e non possono essere riprodotti, conservati, presi a nolo o trasmessi in nessuna forma senza il permesso per iscritto di Ocean Software. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo.

RICONOSCIMENTI

COMMODORE

Programmatore: Zach Townsend
Grafica di Andrew Sleigh

SPECTRUM E AMSTRAD

Programmatore: Mike Lamb
Grafica di Dawn Drake
Musica ed effetti sonori di Matthew Cannon

SPECTRUM, AMSTRAD e COMMODORE

TM & © 1989 DC COMICS INC. Tutti i diritti sono riservati.
© 1989 Ocean Software Limited.
BATMAN, JOKER e tutti i relativi personaggi, gli slogan e i segni di riconoscimento sono marchi di fabbrica della DC COMICS INC. Tutti i diritti sono riservati.